麻雀悟空
天竺
ChatNoir®
a guarantee for software that won't wear
操作マニュアル

ごあいさつ

このたびは、「麻雀悟空　天竺」をお買上げいただきありがとうございます。

麻雀悟空シリーズは、これまで数ある麻雀ゲームの中でも最強を誇ってきましたが、「麻雀悟空　天竺」ではその思考ルーチンが更なる飛躍を遂げました。進化した思考ルーチンは一般的なユーザーを相手に互角以上に戦える力を持っています。しかし、「天竺」はただ強いだけではありません。打ち筋がかつてないほど人間的で自然になり、これまでの麻雀ゲームに見られたようなコンピュータ独特のクセが一掃されています。あなたはまるで人間と対戦しているような錯覚を覚えることでしょう。

オープンリプレイ機能の搭載により初めて、配牌、ツモに不正がなく、コンピュータがどんな打ち方をしているかをユーザーの皆様が確認できるようになりました。オープンリプレイ機能とは、配牌から全員の手を開けてその局を再現する機能です。ただ再現するだけでなく違う打ち方を何度でも試せるので、納得のいくまで打牌の研究ができます。「あのときこう打てばどうなっていたか」という願望が簡単にかなうわけです。

「天竺」はイカサマなしで人間的な個性と強さとをあわせもつ雀士と対戦できるため、実戦における雀力の向上が望めます。目指すは名人位です。昇段を重ねるごとに、「天竺」はあなたにとってますます面白いゲームとなることでしょう。

（株）シャノアール　代表取締役　田口　昭次

「いつかこんな日が来ると思っていました。」
釈迦如来様は、にやっと笑って言いました。

昔々の中国、美しい山々に囲まれた豊かな土地で、人々は幸せに、でも少し退屈に暮らしていました。
ある時、澄んだ水の流れる川の辺で、1匹の猿が拾った不思議な箱からすべては始まったのです。いつのまにかすっかり国中の人々を夢中にさせてしまったその箱の中身、実は麻雀牌というものでした。
やがて月日は流れ、再び平和な毎日。この国では敵無しという者達が、今日も卓を囲んでいます。あのときの猿悟空、そして三蔵、八戒、悟浄の4人です。
「つまらないな。」
「いつもおまえ達とではな。」
「おい。もしや？」
「この国の外なら？」
これを空から見ていた如来様は彼らにこう言いました。
「確かにこの国の外には、もっと強い者がたくさんいます。しかしそれは皆とても恐ろしい妖怪達です。あなた方にはそんな危険を冒してまで戦う勇気がありますか？」
「自分たちの力を試してみたいんだ。」
「よくぞ言いました。ならば出かけるがよいでしょう。もしもすべての妖怪を打ち負かせたなら、すばらしい褒美を授けましょう。」
「ようし、やってやろうじゃないか。」
こうして4人の長い修行の旅が始まったのでした。
それにしても、川を流れてきた箱は、一体誰の仕業だったのでしょう……。

プレイヤーは悟空、八戒、悟浄、三蔵の4人から1人を選んで、麻雀修行の旅に出ます。待ち受けるのは6カ国、18人の妖怪達。彼らはそれぞれ打ち筋も違えば性格も様々です。各国には様々な優勝条件があり、3位以内ならば順位点が得られます。6カ国を巡って得た順位点が規定の条件に達すれば昇段していけます。
究極の段位は名人位。
さて、あなたはこの名誉ある称号にどこまで近づくことができるでしょうか？
さあ、今わくわくする、でも、少し厳しい旅の始まりです………

目次

◆「天竺」の起動方法◆

付属のフロッピーディスクから直接ゲームを起動することはできません。「天竺」は、フロッピーディスクからハードディスクにインストールすることによって初めて遊べるようになります。インストールは以下の手順で行ってください。以下の例はすべてBドライブのフロッピーディスクからAドライブの「TENJIKU」というディレクトリにインストールした場合です。お使いの環境に合わせて適宜変更してください。インストールの説明でわからない用語がありましたらお手持ちのMS-DOSのマニュアルをご覧ください。

※ハードディスクの空き容量が約2メガバイト必要です。
※圧縮ドライブへのインストールはサポートしておりません。

1) ハードディスクからMS-DOSを立ち上げてください。ウィンドウズが起動する場合はウィンドウズを終了させてください。
2) Bドライブに「天竺」のフロッピーディスクを挿入します。
3) コマンドプロンプト(A>)から次のように入力します。

B:INSTALL ↵

4) インストーラーが起動し、ハードディスクのドライブ名と空き容量が表示されます。インストールが可能なドライブ名をタイプするとインストールするディレクトリ名が表示されます。ディレクトリ名は **BS** キーで削除し、文字を入力することで変更できます。通常はこのままで構いません。↵を押すとインストールが開始されます。インストールを中止したいときは **STOP** キーを押してください。
5) 使用するディスプレイを指定します。これでインストールは完了です。

TEN ↵

と入力してください。「天竺」が起動します。
タイトル画面が表示され、デモが始まります。何かキーを押すかマウスのボタンを押すとキャラクター選択画面(P.7)になります。
次回からは、MS-DOSを立ち上げた後、

A:¥TENJIKU¥TEN ↵

で「天竺」が起動します。

※起動にはコンベンショナルメモリの空き容量が約530キロバイト必要です。

◆「天竺」の終了方法◆

キャラクター選択画面でスペースキーかマウスの右ボタンを押すと、「終了しますか」というメッセージが表示されるので「はい」を選択してください。MS-DOSのコマンドプロンプトに戻ります。修行の旅の1局の途中でなければ CTRL キーを押しながら Q を押すことでも終了できます。

修行の旅では1局ごとにいつでも中断し、次に対戦するときに続きから始められます。1局の終了時にオプションメニュー（P.14）で「チュウダン」を選んでください。

フリー対戦（P.22）では1局の途中でも「チュウダン」できますが、続きから始めることはできません。

※修行の旅（P.8）では1局の途中で本体のリセットボタンを押したり電源を切ったりすると、その国の大会（P.9国画面）を棄権したと見なされ、順位点（P.11）が得られません。

◆基本的な操作◆

「天竺」はキーボードのみ、またはマウスのみですべての操作が可能です。

<キーボード>

●キー割り当て

[↵]………選択の決定に使用します。

[ESC] [BS] [スペース] [/]（テンキーのみ）………選択のキャンセルに使用します。（これ以降これらのキーを押すことを「キャンセルキーを押す」または「キャンセルする」と呼びます。）

[INS] [DEL] [−]（テンキーのみ）………オプションメニュー（P.14）を開きます。

[ROLL UP] [HOME CLR]………現在の成績を表示します。

[ROLL DOWN] [HELP]………現在の持ち点を表示します。

[↑] [↓] [←] [→]（カーソルキー）[2] [4] [6] [8]（テンキーのみ）………画面上のカーソルの移動、ページ切り替え、操作ウィンドウ（P.12）の開閉などに使用します。

<マウス>

●クリック

マウスの左ボタンを押して離すことをクリックと呼びます。画面上の手牌やキャラクター、メニューの各項目、アイコンにマウスカーソルを合わせクリックすることで各操作を行います。

●右ボタン

右ボタンの機能はほとんどキーボードのキャンセルキーと同じです。唯一違うのは、対戦中にポン、チー、カン、ロンできる牌を見送るときです。キーボードでは[↵]キーを押しますが、マウスでは右ボタンを押します。

●アイコン

画面右にはいくつかのアイコンが表示されます。アイコンの機能は次のとおりです。

オプションメニュー（P.14）を開きます。

現在の持ち点を表示します。

現在の成績を表示します。

リプレイをします。リプレイ中は１打ずつ再現します。

矢印形のアイコンはそれぞれカーソルキーの[↑] [↓] [←] [→]に対応します。

◆ゲームの進め方◆

<プレイヤーの登録>

1　キャラクターの選択

悟空・八戒・悟浄・三蔵のうち、どのキャラクターでプレイするかを決めます。カーソルを合わせて⏎を押すか、キャラクターをクリックします。

2　初級／上級の選択

「初級」または「上級」にカーソルを合わせて⏎を押すか、クリックします。

初級は7級から始めて3カ国を巡り、1級を目指します。上級は1級から始めて6カ国を巡り、究極の目標である名人位を目指します。まず初級から始めてください。初級が物足りなくなったら上級に挑戦しましょう。

※名人位に到達できるのは、上級から始めたときだけです。

以降の操作は、上級の場合を例に説明します。

3　ルールの初期設定

「天竺」のルールの初期設定をします。お好みに合わせて変更してください。変更したいルールをクリックするか、カーソルを合わせて⏎を押すとルールが切り替わります。設定がすべて済んだら「終了」をクリックするか、カーソルを合わせて⏎を押します。

喰い断么	有り	自摸平和	有り
裏ドラ	有り	三四連刻	有り
槓ドラ	有り	大車輪	有り
槓ウラ	無し	八連荘	有り
一発	有り	数え役満	有り
一発失効	槓後	二倍役満	有り
二家和	無し	七対子	25符
二飜縛り	有り	副露平和	20符
不聴罰	有り	二盃口	3飜
南場不聴	輪荘	馬	5・10
ドボン	有り	持点	25,000
西入	無し	▸終了	

各ルールの詳細については20ページを参照してください。

※ルールは国ごとに変更することもできます (P.9)。

以上でプレイヤーの登録は完了です。

＜メインメニュー＞

「修行の旅」(P.8)

初級では1級を、上級では名人位を目指した修行の旅を始めます。

「フリー対戦」(P.22)

相手を自由に選んで対戦します。ここでは指導も受けられます。

「記録室」(P.18)

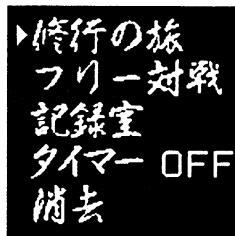
プレイヤーの3または6カ国での総合成績が見られます。

「タイマー」

遊び過ぎを防止するためのタイマーを設定できます。時間は10分単位で設定できます。対戦中に設定した時間になると、1局終了時にアラームが鳴ります。時間になってもその半荘が終わるまでは続けられます。

「タイマー」にカーソルを合わせ、カーソルキーの[←][→]で時間を設定します。またはクリックすると現れるバーの中をクリックしてください。

「消去」

プレイヤーのデータを消去します。

＜修行の旅＞

メインメニューで「修行の旅」を選ぶとマップ画面になります。各国での順位点の棒グラフとプレイヤーの現在いる国がマップ上に示され、順位点の合計と昇段条件が数字と棒グラフで画面上方に表示されます。

それぞれの国をクリックするか、カーソルを移動して[↵]を押すと、その国の「国画面」が表示されます。「国画面」ではその国の記録などを見たりルールを設定したりできます。

対戦を始めるには現在いる国の「国画面」を表示させます。

その国で獲得した順位点
現在の順位点の合計
昇段条件
その国で優勝したときに得られる順位点
現在いる国

＜国画面＞

国名、優勝条件 (P.10)、固定ルール (P.11)、対戦相手 (P.24) が表示されます。「国画面」のメニューの内容は、以下のとおりです。

「対戦開始」／「対戦再開」

マップ画面で現在いる国を選択すると表示されます。これからその国の大会が始まるときは「対戦開始」が、前に大会途中で中断したときは「対戦再開」が表示されます。それぞれ大会を「開始／再開」します。

「対戦結果」

マップ画面で現在いる国以外を選択したときに表示されます。その国での前回の対戦結果が見られます。

「ルール」

ルールを設定します。その国で変更したルールはその国だけで有効です。国ごとに定められた「固定ルール」は変更できません。また、大会途中のルール変更もできません。

「記録室」

その国でのプレイヤーを含めた４人のデータが見られます。

■国一覧■

各国での対戦雀士、優勝条件、得られる順位点、固定ルールは、次のようになっています

	国名	対戦相手	優勝条件
初級	傲来国	百眼大王、地湧夫人、虎将軍	2回戦
	烏鶏国	金角、銀角、霊感大王	+80 *
	車遅国	牛魔王、羅刹女、紅孩児	2連勝か3勝
上級	宝象国	百眼大王、地湧夫人、虎将軍	3回戦
	祭賽国	金角、銀角、霊感大王	2勝
	朱紫国	牛魔王、羅刹女、紅孩児	+100 *
	比丘国	黒大王、白骨夫人、虎力大仙	2連勝か4勝
	滅法国	如意真仙、賽太歳、にせ悟空	5回戦
	天竺国	九霊元聖、玉面公主、兕大王	3勝

●優勝条件

優勝者を決定するルールです。各国の大会は優勝者が出た時点で終了します。同点者が出た場合は、順位の決定方法に従って決めます。

「△回戦」というのは、半荘△回が終わった時点で点数の一番多い人が優勝するということです。「+△」という国では、その点数に最初に達した人が優勝です。「+△」の国では、半荘ごとに全員に10点が加算されます。「2連勝か△勝」の国では、最初に2連勝または△勝した人が優勝です。「△勝」の国では、最初にその勝数に達した人が優勝します。

●順位

順位を決めるときに「勝数」と「点数」のどちらを優先するかを示します。勝数や点数が同じ人が出た場合は、もう一方の多い人を優先します。勝数も点数も同じ場合は、最後の半荘で順位が上の人を優先します。

順位	順位点	固定ルール
	1位/2位/3位	
点数	40/20/10	一発・裏ドラ・槓ドラ・槓ウラ有り
点数	60/30/15	西入・ドボン無し、喰い断么有り
勝数	80/40/20	西入（35,100）・ドボン有り
点数	40/20/10	一発・裏ドラ・槓ドラ・槓ウラ有り
勝数	40/20/10	一発・裏ドラ無し、喰い断么有り
点数	60/30/15	西入・ドボン無し
勝数	60/30/15	西入（35,100）・ドボン有り
点数	80/40/20	喰い断么・ウマ（1・2）有り、持ち点25,000
勝数	80/40/20	一発・裏ドラ有り

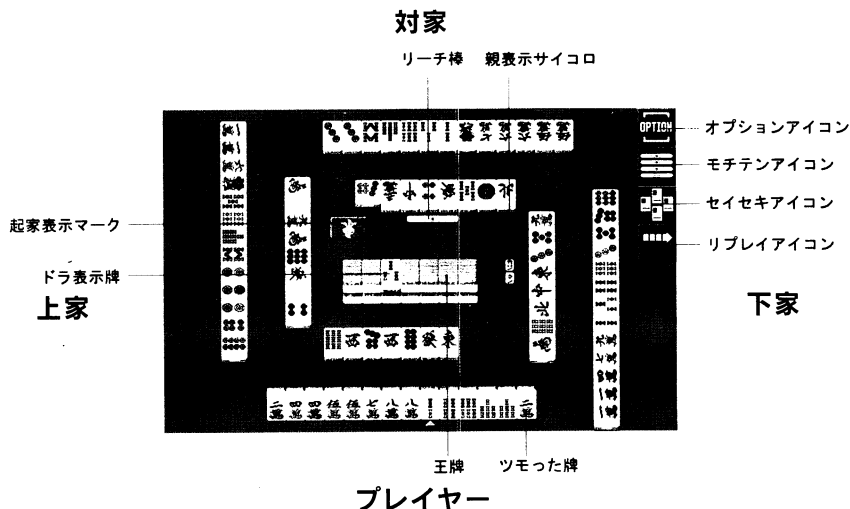
＊優勝条件が+80または+100の国では、半荘ごとに全員に10点が加算されます。

●順位点

優勝、2位、3位の人がそれぞれ獲得するポイントです。この合計が昇段条件（P.17）に達すると昇段します。

●固定ルール

固定ルールは、その国であらかじめ決められているルールで、プレイヤーが変更することはできません。

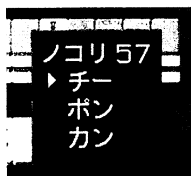
◆対戦の仕方◆

※大会中は、1局の途中で本体のリセットボタンを押したり電源を切ったりすると、その大会を棄権したと見なされて順位点が得られませんから、注意してください。

<対局中の基本操作>

洗牌、配牌、相手の打牌、ツモは、自動です。ツモ牌は手牌の右端に置かれ、その下にカーソルが表示されます。切りたい牌は、カーソルを合わせて ⏎ を押すか、クリックします。

<操作ウィンドウ>

●チー、ポン、カン（明槓）

相手の捨て牌をチー、ポン、カンできるとき、ゲームの進行が一時停止し、その牌が点滅します。何もしないときは ⏎ またはマウスの右ボタンを押します。チー、ポン、カンは操作ウィンドウを開いてカーソルキーの ↓ で選択し、⏎ を押してします。操作ウィンドウはカーソルキーの ↓ で開き、↑ またはキャンセルキーで閉じます。マウスでは手牌の外をクリックすると開き、右ボタンで閉じます。操作ウィンドウにはツモの残り数とそのときできる操作（チー、ポンなど）が表示されます。チーする牌の組合せが複数あるときは、カーソルキーの ← → で組合せを選んでから ⏎ を押します。
マウスによるチー、ポン、カンの方法については<マウスによる副落の仕方>（P.16）を参照してください。

●ロン、ツモ

ロンできる牌が河に捨てられたとき、またはツモであがれるときは、操作ウィンドウが自動的に開き、カーソルがロンまたはツモを指します。↵を押してください。マウスでは手牌をクリックします。

※あがれるはずなのに操作ウィンドウに「ロン」または「ツモ」が表示されないときはQ＆A(P.28) を参照してください。

●リーチ

リーチをかけるときは、操作ウィンドウを開いて「リーチ」にカーソルを合わせ、カーソルキーの←→で捨てる牌を選んでから↵を押します。

マウスでは、「リーチ」にカーソルを合わせて捨てる牌をクリックします。

●カン（暗槓、加槓）

アンカン、チャカンをするときは、操作ウィンドウを開いて「カン」にカーソルを合わせて↵を押します。カンできる牌が2種類以上ある場合は、カーソルキーの←→でカンする牌を選んでから↵を押します。

マウスでは、「カン」にカーソルを合わせてカンする牌をクリックします。

●タオス

親の配牌、または子の第一ツモで手牌に9種以上の么九牌があるときは、操作ウィンドウを開いて「タオス」にカーソルを合わせ、↵を押せば流局にできます。マウスでは、「タオス」にカーソルを合わせて手牌をクリックします。

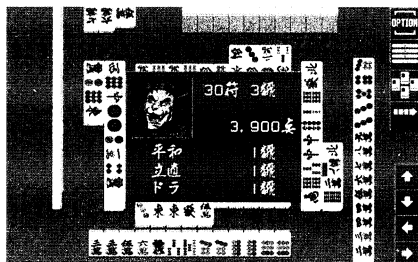
＜1局の終了＞

1局が終わると、あがった人の役が表示されます。二家和（ダブロン）のときには、役表示が2ページになります。ページの切替えは、カーソルキーの←→で行います。マウスでは画面右下の矢印アイコンをクリックします。

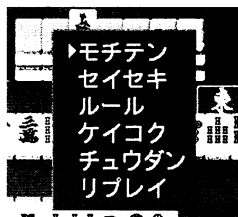
キャンセルキーまたはマウスの右ボタンで役表示画面を消したり表示したりできます。

↵またはクリックで点数表示画面になります。

キャンセルキーまたはマウスの右ボタンで点数表示画面を消したり表示したりできます。

次の局を始めるときは、↵またはクリックします。

<オプションメニュー>

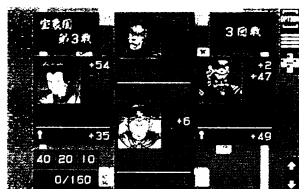
対戦中に INS （または DEL − （テンキーのみ））キーを押すとオプションメニューが表示されます。メニューを閉じるときはもう一度 INS キーを押します。

マウスでは画面右上の OPTION をクリックします。

「モチテン」「セイセキ」「ルール」の画面では、↵ またはクリックでメニューに戻り、キャンセルキーまたは右ボタンで対戦画面に戻ります。

「モチテン」……4人の持ち点が見られます。

※対戦画面で ROLL DOWN （または HELP ）キーを押すか、画面右上の アイコンのクリックで「モチテン」の画面を表示できます。

「セイセキ」……4人の成績が見られます。

※対戦画面で ROLL UP （または HOME CLR ）キーを押すか、画面右上の アイコンのクリックで「セイセキ」の画面を表示できます。半荘が6回を超えたときはカーソルキーの ↑ ↓ で成績がスクロールします。マウスでは画面右下の矢印アイコンをクリックします。

「ルール」……現在の対戦ルールを確認できます。

※ここではルールの変更はできません。

「ケイコク」……振聴や役がなくてあがれない状態のときに警告を出すかどうかの設定ができます。初期設定では初級はオン、上級はオフになっています。

以下のメニューは1局の終了時にのみ表示されます。

「チュウダン」……ゲームを中断します。次に対戦するときに続きから始められます。

※半荘の途中で「天竺」をやめたいときは必ず1局が終了してから「チュウダン」を選択してください。1局の途中で本体のリセットボタンを押したり電源を切ったりすると、その大会を棄権したと見なされて昇段に必要な順位点が得られませんから、注意してください。

「リプレイ」……その局のリプレイができます。リプレイは相手の手牌が開いたままになるので他の雀士の打ち筋の研究が可能です。1局終了時に現れる アイコンをクリックしてもリプレイできます。プレイヤーの打ったとおりにカーソルが移動するので ↵ または アイコンをクリックし続けるとその局を再現できます。再現だけでなく違う打ち方もできます。ただし、一度でも違う打牌をすると、それ以降は再現されません。リプレイを途中でやめたいときは、キャンセルキーかマウスの右ボタンを押します。また、リプレイ中にリプレイを最初からやり直したいときは、オプションメニューで再度リプレイを選択します。リプレイが終了するとオプションメニューが表示されるので、次の局に進むにはいったんキャンセルキーまたはマウスの右ボタンでオプションメニューを消してから、↵ またはクリックします。

※リプレイは1局に何回でもできますが、対戦には影響しません。

<半荘の終了>

半荘終了で精算が行われます。半荘が6回を超えたときはカーソルキーの ↑ ↓ で成績がスクロールします。マウスでは画面右下の矢印アイコンをクリックします。優勝者が決まらなければ「継続」と「中断」が表示されます。「継続」を選択すると次の半荘が始まります。「中断」を選択すると大会を中断し、国画面に戻ります。半荘終了時の精算については「秘伝の書」の「半荘終了後の点数計算」の頁を参照してください。

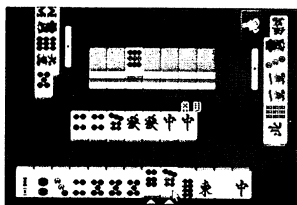
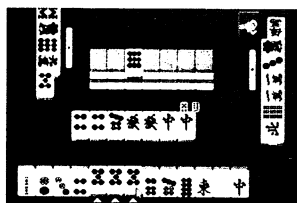
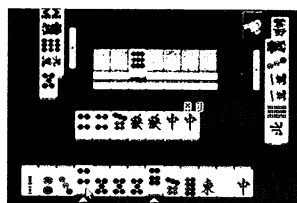
<大会の終了>

優勝者が決まる(P.10優勝条件)とその国の大会が終了します。3位以内に入れば順位点 (P.11)を獲得します。順位点の合計が昇段条件 (P.17)に達すると昇段です。 ↵ またはクリックで、マップ画面になります。キャラクターが移動し、次の国の大会に参加できます。

■マウスによる副落（チー、ポン、カン）の仕方

他家の捨て牌が点滅しているときに、手牌の中で、捨てられた牌と組み合わせて副落したい牌をクリックします。このとき、左ボタンを押している間は捨てられた牌と組み合わせて副落する牌が倒れており、このままマウスを左右に移動することで副落の仕方を選択できます。左ボタンを離すと副落が実行されます。左ボタンを離すまでは副落は行われないので、途中で副落をやめたいときはマウスを移動して牌が倒れていない状態にして左ボタンを離します。なお、クリックした牌で複数の組み合わせのチーができるときはカンチャンが優先され、ポンとカンの両方ができるときは手牌の同種３枚のうち、右端の牌を指定したときのみカンとなります。

例えば、手牌の一部が

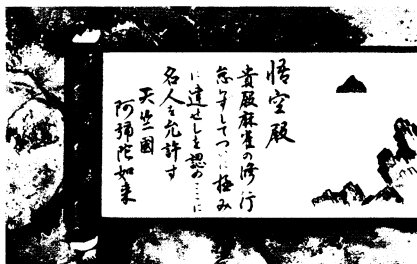
となっていて上家が を捨てた場合、ポン、チー、カンのすべての操作が可能です。この場合、左ボタンを押したときのマウスカーソルの位置が ならば という組み合わせで をチーできるので手牌の が倒れます。 ならば と の２通りの組み合わせでチーできますが、カンチャンが優先されるので が倒れます。同様に、 では ではなく が倒れます。 のときは が倒れます。 は手牌３枚のうち左の２枚のいずれかのときは左の2枚が倒れてポンとなり、右端の のときは3枚とも倒れてカンになります。その他の牌では と組み合わせて副落できないので牌は倒れません。

■昇段条件■

初級は最近３カ国、上級は最近６カ国で得た順位点の合計が昇段条件を満たすと昇段します。各段級の昇段条件は、次のとおりです。

初級

級	点
6級	80
5級	100
4級	120
3級	140
2級	160
1級	180

上級

段	点
初段	160
二段	180
三段	200
四段	220
五段	240
六段	260
七段	280
八段	300
九段	320
十段	340
名人	360

例えば「6級　80」とあるのは7級の人が6級になるのに3カ国を巡って得た順位点が80点以上必要であることを意味します。昇段を決定するのは、各国の「最新の」順位点の合計です。80点に満たなければ昇段せずに次の大会に参加することになります。大会が始まるごとに以前にその国で得た順位点は消去されます。新しい大会が終了した時点で合計が80点以上になれば昇段します。獲得した順位点の合計は0に戻り、次の国から5級を目指して3カ国を巡ります。

※昇段は1段ずつ行われます。例えば7級の人が傲来国から順に40、30、80という順位点を獲得して合計が150点であっても3級にはなりません。

※1局の途中で本体のリセットボタンを押したり電源を切ったりすると、その大会を棄権したことになり、順位点は得られません。

◆記録室◆

記録室には、「国ごとの記録室」と「プレイヤーの記録室」とがあります。

●国ごとの記録室

国画面でメニューから「記録室」を選択すると、その国でのプレイヤーを含めた各雀士のデータが見られます。データを分析することで各雀士に対する戦略を練ることができます。
データは数ページにわたって表示されます。カーソルキーの[↑][↓]でページが切り替わり、[←][→]で他の雀士のデータが表示されます。マウスでは画面の矢印アイコンをクリックします。
国画面に戻るには[↵]またはキャンセルキーを押します。マウスでは右ボタンを押すか矢印アイコン以外をクリックします。

●プレイヤーの記録室

メインメニューで「記録室」を選択すると、プレイヤーの3または6カ国での総合成績が表示されます。プレイヤー自身の特徴の把握や他プレイヤーとの比較ができます。
プレイヤーの記録室には、通算の成績画面と、現在の段位になってからの成績画面との2種類があり、カーソルキーの[←][→]で切り替わります。[↑][↓]でページが切り替わります。[↵]またはキャンセルキーを押すとメインメニューに戻ります。

「記録室」で見られるデータ

大会数	今までに戦った大会数
半荘数	今までに戦った半荘数
優勝率／２位率／３位率／４位率	大会で各順位をとった数÷大会数
順位点	１大会あたりの平均順位点（順位点合計÷大会数）
トップ率／２位率／３位率／ラス率	半荘で各順位をとった数÷半荘数
平均	１半荘あたりの平均点数（半荘合計÷半荘数）
和了率／放銃率／立直率	和了／放銃／立直の数÷局数
副落率	副落した局数÷局数
平均副落数	副落数合計÷副落した局数
立直一発率	立直一発数÷立直して和了した数
和了立直率	立直して和了した数÷和了数
和了副落率	副落して和了した数÷和了数
平均不聴罰符	不聴罰符計÷荒牌局数
平均和了点	和了点合計÷和了数
平均放銃点	放銃点合計÷放銃数
連続優勝／４位／トップ／ラス	連続優勝／４位／トップ／ラスの記録および記録保持者

以下のデータは、プレイヤーの記録室でのみ表示されます。

昇段記録	各段位を獲得するのに要した大会数／半荘数
トップ無し／ラス無し	連続トップ無し／ラス無しの記録
連続和了／放銃	連続和了／放銃の記録
連続無和了／無放銃	連続無和了／無放銃の記録

■「天竺」のルール■

「天竺」の麻雀ルールには、変更することのできない基本ルールとプレイヤーが設定できるルールとがあります。
※ルールの設定方法は、7ページを参照してください。

●基本ルール

荘風……東南半荘戦で場に2飜をつけます。
縛り……1飜縛り。
王牌……常に14枚残す。
先付け……有り。
喰い替え……自由です。
振聴……あがり牌のうち一つでも自分の捨て牌中にあれば振聴となり、ツモあがりしかできません。国士無双の13門待ちも例外ではありません。
包……大三元、大四喜を決定づけるようなポンをさせた人は包となります。ツモあがりの場合全額、他家が放銃した場合でも半額を支払わなければなりません。
不聴罰……場3千点で、形式聴牌や空聴牌も聴牌と認めます。
ドラ……すべてドラ表示牌の次の牌です。
槓ドラ……槓と同時に発生します。ただし、搶槓されたときは発生しません。
沖和（錯和）……無し。
立直……自摸のない立直（壁牌の残りが3枚以下のとき）はかけられません。ドボン有りで持ち点が千点に満たない場合も立直はかけられません。
振聴立直……有り。
立直料……千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。
立直後の暗槓……ツモった牌でかつ聴牌の形が変わらないときだけできます。
明槓後の嶺上開花……槓をさせた人の責任払いとなります（振聴は関係ありません）。途中で暗槓、加槓が入った場合は責任払いにはなりません。
暗槓の搶槓……暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。
途中流局……九種么九倒牌、四風子連打、四家立直、三家和、四槓算了の5種類。
九種么九倒牌……チー、ポン、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、手牌に么九牌が9種以上あった場合は、流局にできます。
四風子連打……チー、ポン、ミンカンのない配牌後1巡目に全員同じ風牌を切ると流局です。
四家立直……四家目の立直が成立した時点で流局となります。
三家和……一人の捨て牌に対し他の三家がすべてロンできるとき流局となります。
四槓算了……4個目の槓をした人が嶺上牌を引いて打牌し、誰も和了しなければ流局になります。四槓子を聴牌している人がいるときは、5個目の槓が行われた時点で流局となります。

●プレイヤーが設定できるルール

喰い断么(無し／有り)……チー・ポン・ミンカンをして断么九を作った場合、縛りの対象役として認めるかどうかを選びます。

裏ドラ (無し／有り)……裏ドラの有無を選びます。

槓ドラ (無し／有り)……槓をしたときにドラを増やすかどうかを選びます。

槓ウラ(無し／有り)……槓をしたときに裏ドラも増やすかどうか選びます。裏ドラあるいは槓ドラが無しのときは自動的に無しになります。

一発 (無し／有り)……一発という役を認めるかどうかを選びます。

一発失効(捨前／捨後)……一発が消えるのをチー、ポン、ミンカンをしたときにするか(捨前)、打牌をした後にするか (捨後) を選びます。

二家和 (無し／有り)……一つの捨て牌に2人が同時にロンできるとき、上家の頭ハネか、2人の栄和かを選びます。二家和有りの場合でも、場の立直棒と積み符は上家だけが取ります。

二飜縛り (無し／有り)……五本場以降、2飜以上の役がないとあがれなくするかどうかを選びます。

不聴罰 (無し／有り)……不聴罰を有りにするかどうかを選びます。

南場不聴 (連荘／輪荘)……南場で親が不聴のとき親流れ (輪荘) とするかどうか選びます。

ドボン (無し／有り)……誰かの持点がマイナスになれば半荘終了とするかどうか選びます。

西入 (無し／30,100／33,100／35,100)……オーラス終了時にトップが一定の点数を超えていない場合、さらに4局を行うかどうかを選びます。荘風は西→北→東→南の順に回ります。
※たとえば「30,100」の場合ならトップが30,100点以上ないと西入になります。

自摸平和 (無し／有り)……門前清摸和と平和の複合を認めるかどうかを選びます。

三四連刻 (無し／有り)……三連刻、四連刻という役を認めるかどうかを選びます。

大車輪 (無し／有り)……大車輪 (役満) という役を認めるかどうかを選びます。

八連荘 (無し／有り)……親が8回続けてあがった場合、以後その親の和了をすべて役満とするかどうかを決めます。このとき、他に役は必要ありません。

数え役満 (無し／有り)……13飜以上の和了を役満とするかどうかを選びます。

二倍役満 (無し／有り)……ダブル役満以上を認めるかどうかを選びます。

七対子 (25符／30符)……七対子の基本点を25符にするか30符にするかを選びます。

副落平和 (20符／30符)……副落した平和形の基本点は20符か30符かを選びます。

二盃口 (2飜／3飜)……二盃口という役を2飜にするか3飜にするかを選びます。

ウマ (無し／5・10／1・2／1・3)……ウマをどれだけつけるかを決めます。
※ウマはそれぞれ次のようにつきます。
「5・10」 1位 (+10)、2位 (+5)、3位 (−5)、4位 (−10)
「1・2」 1位 (+20)、2位 (+10)、3位 (−10)、4位 (−20)
「1・3」 1位 (+30)、2位 (+10)、3位 (−10)、4位 (−30)

持ち点 (25,000／26,000／27,000／30,000)……半荘開始時の持ち点を決めます。持ち点にかかわらず3万点返しで、精算は五捨六入です。

◆フリー対戦◆

「フリー対戦」では、自由に相手を選んで対戦できます。最高で半荘13回まで行えます。他の雀士の打ち方を参考にできる指導モードもあります。
※ここでの成績は、記録室のデータや昇段には関係ありません。

1) メインメニューで「フリー対戦」を選択します。

2) 対戦相手を18人の中から3人選びます。カーソルを合わせて⏎を押します。1度選んだ相手を取り消すにはカーソルを合わせてもう一度⏎を押します。対戦相手を選択中にキャンセルキーを押すとメインメニューに戻ります。

3) 指導モードにするかどうかを選びます。指導モードにするときは「はい」を、しないときは「いいえ」を選択します。

4) 指導を受ける場合は、師匠を選んで⏎を押します。初級の人でも指導する師匠は上級になります。
指導モードでは、⏎を押していけば指導どおりに打てます。指導と違った打ち方をしても構いません。

5) ルール設定をします。ルールの内容については20ページを参照してください。

6) 対戦が始まります。
対戦の仕方は、「修行の旅」のときと全く同じです。対戦中に使えるオプションメニューも同じです。
フリー対戦は、1局の途中でもやめられます。対戦をやめるときは、オプションメニュー(P.14)を表示して「チュウダン」を選ぶとメインメニューに戻ります。

◆登場人物のプロフィール◆

●プレイヤーのキャラクター

悟空（ごくう）

花果山に住む石から生まれた猿。蟠桃宴を乱し、天宮において謀反を起こしたため、仏に捕らえられ五行山下に押さえこまれていたが、三蔵（さんぞう）の弟子になり、西天への旅の手助けをする。

八戒（はっかい）

前世は天河の天蓬元帥。蟠桃宴のおり、酒に酔って悪さをしたため下界に流され豚に生まれ変わった。福陵山雲桟洞に住んだ。三蔵（さんぞう）の第二の弟子。

悟浄（ごじょう）

もと霊斎殿の捲簾大将。蟠桃宴で手をすべらせ玻璃の皿を壊したため流沙河に流された。三蔵（さんぞう）の第三の弟子。

三蔵（さんぞう）

前世は釈迦如来の第二の弟子、金蟬子。生まれ変わって、陳光蕋の子となった。唐の太宗のため取経に応じた僧。

●対戦するキャラクター

1　宝象国（ほうぞう）（初級＝傲来国（ほうらい））

百眼大王（ひゃくがんだいおう）

黄花観にすむ怪道士。正体は七尺におよぶ大むかで。もと同門の7人の妖精の仇に三蔵（さんぞう）らに毒を盛る。その百個の眼を生かし、他家の捨て牌をよく見て場の状況にあった打ち方をするが、混乱して混一色ばかり狙うこともある。

地湧夫人（ちようふじん）

もとは金鼻白毛ねずみ精と言われた天界の妖精。三蔵（さんぞう）をさらい夫にしようとしたため、李天王率いる天兵に捕らえられた。手牌にドラがあると大抵降りずに勝負する。門前で聴牌した場合は、裏ドラ期待で立直をかける。

虎将軍（とらしょうぐん）

双叉嶺に住む虎の精。三蔵（さんぞう）がまだ一人で旅をしていたころ最初に出会った妖怪。三蔵（さんぞう）を食べようとしたが太白金星に邪魔された。自分の手牌しか見ずにひたすら聴牌を目指し、聴牌したら待ちが悪くとも必ず立直をかける。

2　祭賽国（さいさい）（初級＝烏鶏国（うけい））

金角（きんかく）

平頂山蓮花洞に住む妖怪。もと太上老君の炉の番人。赤いふくべに悟空（ごくう）を閉じこめたりしてひどい目にあわせた。ひたすら和了をめざす攻撃一辺倒の麻雀を打つ。周りなど全く見ていないが、調子づくと手がつけられない。

銀角（ぎんかく）

金角（きんかく）の弟。
兄と同じく攻撃型で、しかも全然辛抱しない麻雀。飜牌などが出ると必ずポンする。早く安いあがりを得意とする。

霊感大王（れいかんだいおう）

通天河の水怪。観音が飼っていた金魚が逃げて精になったもの。
比較的おとなしい麻雀を打ち、ダマ聴で討ち取るのを得意にしている。しかし点棒がなくなってくると、突然立直をかけることもある。

3　朱紫国（初級＝車遅国）

牛魔王

太上老君の青牛。妻である羅刹女を捨てて積雲山の玉面公主と暮らしている神通広大な魔王。天界の武将たちも征伐できないつわもの。普段は強気の麻雀で、一発、裏ドラを狙って立直をかけまくる。最強のキャラクタの１人。

羅刹女

牛魔王の妻。息子が三蔵を食べようとしてつかまり、善財童子として観音菩薩に仕えているのを逆恨みしている。基本的に何も考えていない。暗槓、明槓などでドラを増やして場を荒らすので、牛魔王との組合せはかなり厄介。

紅孩児

牛魔王と羅刹女の子。枯松澗火雲洞の妖怪。観音に捕えられて善財童子となる。観音の教育が行き届いているせいか、慎重な麻雀を打つ。あまり立直をかけず、他家の立直にもすぐ降りる。

4　比丘国

黒大王

黒風山黒風洞に住む黒熊の妖怪。三蔵の袈裟を盗んだので菩薩と悟空にこらしめられる。後に落伽山の裏山の見回り役となる。その容貌に似て、豪快な麻雀を打つ。あがりも大きいが、振り込みも大きい。浮き沈みの激しい麻雀。

白骨夫人

白虎嶺の怪。三度も姿を変え、三蔵を食べようとしたが悟空に退治される。そのため悟空は三蔵に追放される。攻撃は最大の防御を地でいくスピード重視の麻雀。ほとんど降りず、他家の立直をかいくぐってあがろうとする。

虎力大仙

道士に化けた虎の精。鹿力大仙、羊力大仙とともに車遅国の国王をたぶらかしていた。悟空に難題をしかけ行く手をはばんだ。親になると突然強気になり、かさにかかって攻めてくる。立直、鳴きのバランスが良く手強い。

5　滅法国

如意真仙

牛魔王の弟。落胎泉の水を独り占めにしている道士。誤って飲んだ水で懐妊した三蔵らに手みやげがないと言って水をくれないケチンボ。良く鳴き良くあがる。降りがうまく、なかなか点棒を吐き出さないしぶとい打ち手。

賽太歳

観音菩薩乗用の金毛のおおかみが化けた妖怪。朱紫国の金聖皇后を奪って妻としていた。手役を追求し、美しい手であがろうとする。高い手が多いので立直をかけてきたら要注意だ。

にせ悟空

悟空の住処である花果山水洞に住みついた六耳びこうの妖怪。悟空そっくりに化け三蔵らをだました。まったく降りない麻雀。門前で聴牌すればまず立直をかける。鳴きもうまく喰い断や飜牌の先付けなどであがりにくる。

6　天竺国

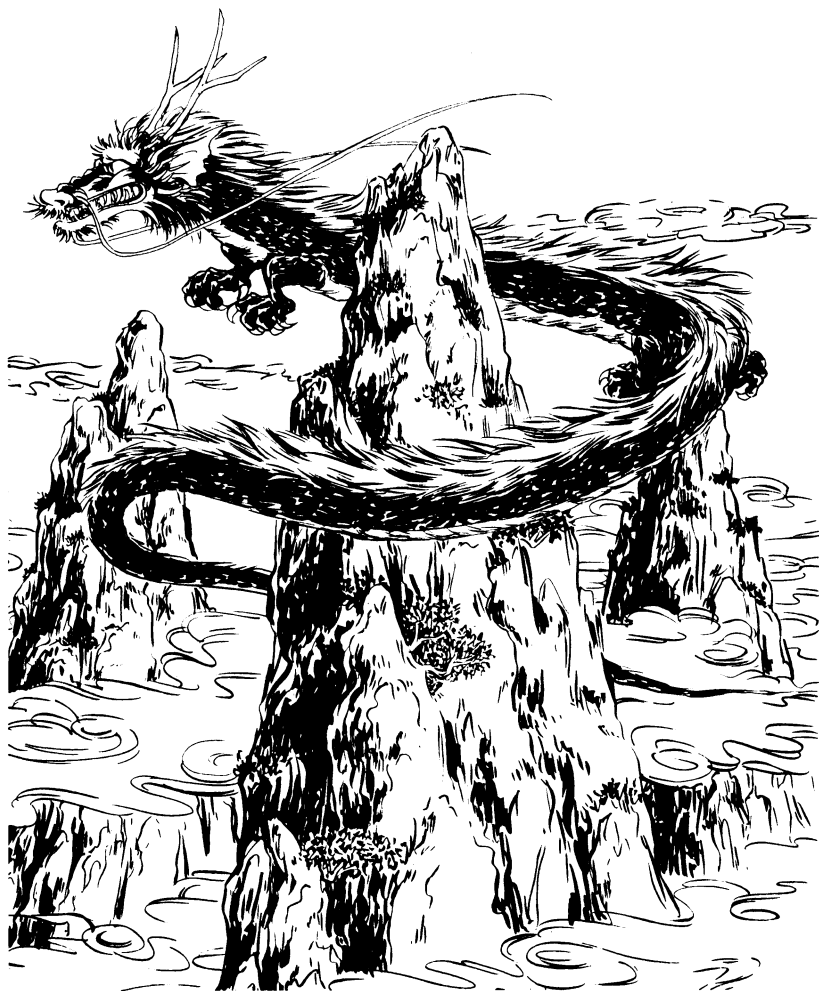
九霊元聖

太乙救苦天尊の乗用である九つ頭の獅子。竹節山盤垣洞に住む。悟空の金箍棒、八戒の九歯のまぐわ、悟浄の降魔の杖を盗んだ。手役重視の重厚な麻雀。聴牌は遅いが捨て牌に迷彩をかけてくることがあるので注意しよう。

玉面公主

積雲山摩雲洞に住む万年狐王の娘の玉面狸。莫大な財産を受け継いだが管理できないので、その財産をかたに牛魔王を婿に迎えていた。トップをとりにくる麻雀で、立直をよくかける。少々、守りが甘い。

兕大王

もと太上老君に飼われていた青牛。罠をかけて人を食べる魔王。罠にかかった三蔵を食べようとした。あがりが早く守りも固い。よくひっかけ立直をするので、自分から筋の牌は切らないほうがよい。

◆Q & A◆

これまでユーザーの皆様から寄せられたアンケートはがきをもとに、よく見られる質問、誤解等と、その解答とをまとめてみました。
また、「秘伝の書」はぜひお読みください。コンピュータの思考ルーチンはこれを超えるものではありません。

Q.1　あがれるはずなのにロンできない、ツモできない。

A.1　もう一度冷静に手牌や捨て牌をよく見てください。次のような場合は、あがれません。

1.「天竺」では1飜縛りのルールとなっていますから、役がないとあがれません。ドラは役ではありません。手牌にドラがあると、あがったときに1飜がプラスされますが、ドラがあるだけではあがれません。一発や、ルール設定で「喰い断么」を「無し」に設定したときの断么九も同様です。
「二飜縛り」を「有り」にしている場合、五本場以上のときは役が2飜以上必要です。

2.次のような場合は振聴になり、ロンあがりはできません（ツモあがりはできます）。
特に、捨て牌が喰われているときや、待ちが複数あって特殊な形をしているときに、あがり牌に気づかない場合が多いので注意してください。
①あがり牌をすでに捨てているとき。
②あがり牌の待ち牌が複数ある場合に、そのうちの一つでも捨てられているとき。
③あがり牌を見逃した場合。次の自分の番がくるまで一時的に振聴扱いとなります(同巡振聴)。
④リーチ後であがり牌を見逃したとき。

＜待ちが複数ある聴牌の例＞

待ち牌

※初心者の方は役なし・振聴の警告機能を使ってプレイされることをお勧めします (P.14)。

Q.2 本当はイカサマやってるんでしょ？

A.2 ぜひリプレイ機能でご確認ください。イカサマをやっていればリプレイでごまかすことは大変困難です。逆にいえばリプレイ機能のない麻雀ゲームでは、いくらイカサマなしと謳っていても信用してもらえないのではないでしょうか？

Q.3　初級と上級はどこが違うの？

A.3　初級、上級の最大の違いは、対戦相手の思考にあります。リプレイでよく見ていれば、初級の対戦相手は多くの間違いを犯していることに気付くはずです。「天竺」は掛け値無しの真剣勝負なのでいかなるイカサマも存在しません。したがって配牌やツモが初級では良く上級では悪い、あるいは段位が上がるにつれて悪くなる、などということは一切有りません。

Q.4　対戦相手の早い巡目のリーチがやたら多い。なぜ？
A.4　あなたも1半荘に1回ぐらいは7、8巡目以内に聴牌することがあるはずです。コンピュータは人間ほど手役に執着しません。聴牌の早さは人間に勝るとも劣らないので1半荘中に3、4回は3人の内1人が7、8巡目以内に聴牌することになります。リーチが有利な国では2回に1回は対戦相手の早いリーチがあってもおかしくないはずです。

Q.5　対戦相手のあがりがせこい手ばかりなのはなぜ？
A.5　そういうキャラクターなのです。あなたのまわりにもそんな人がいませんか？実際には勝率は低いはずです。熱くならずにカモだと思って喜びましょう。

Q.6　指導モードが変な指導ばかりして役に立たない。
A.6　あなたが一番強いと思うキャラクターを選択してください。変なキャラクターを選べば当然変な「指導」を受けることになります。

Q.7　対戦相手がペンチャン、カンチャン待ちのリーチでよくあがる。
A.7　リャンメン待ちが必ずしもよい待ちとは限りません。河にたくさん切られていたり他家に使われて出にくそうな牌よりも、ひっかけができた余りそうなカンチャン待ちの方があがれることはよくあります。「天竺」の敵キャラクターはその点も考慮して待ちが悪くてもよくリーチをかけます。実際にはあがれないリーチも多いのです。

Q.8　オーラスで親でもなく、ラス目のくせに無意味な安手であがるな！
A.8　コンピュータの思考では、オーラス逆転のために満貫以上の和了が必要だからといって、配牌5シャンテンから特定の役（三色、混一色など）を決め打つことはしません。最もあがりに近い手を打つからです。たとえ逆転できなくても親に高い手をツモられて連荘されるよりはまし、そう考えたのでしょう。

Q.9　門前で（ポン、チーせずに）聴牌しているのにリーチがかけられない。
A.9　ルールで「ドボン」を「有り」にしている場合、持ち点が1000点に満たないとリーチはかけられません。

◆トラブルシューティング◆

1.「メモリがｘｘｘｘバイト足りません」と表示されて「天竺」が起動しない。

処方：「天竺」の起動にはコンベンショナルメモリの空き容量が約530キロバイト必要です。不要な常駐ソフトをはずすか、CONFIG.SYSから不要なデバイスドライバを削除して、MS-DOSを再起動してください。

2.インストール時に「ディレクトリが作れません」と表示される。

処方：既に存在するディレクトリにはインストールできません。インストール中にSTOPキーなどを押してインストールを中断した場合、そのときにつくられたディレクトリを削除してから再度インストールしてください。

3.インストール時の指定と違うタイプのディスプレイでプレイしたい。

処方：「天竺」をインストールしたディレクトリに移動して

SETUP ↵

と入力してください。使用するディスプレイを指定しなおすことができます。

ユーザーの皆さまへ

弊社では、より良い製品を皆さまに提供できるよう、日々努力しております。特に開発には、時間と労力そして資金を投入し、十分に納得のいく製品を作り出しています。この開発資金は、すべて正規のユーザーの方々からのみ得られるものです。どうぞこのことをご理解していただき、不正なコピーをされることなくご使用ください。ご支援、ご協力のほどよろしくお願いいたします。

ソフトウェア製品の使用許諾書

「麻雀悟空　天竺」は著作権法によって保護されています。ソフトウェアあるいはマニュアルの一部、またはすべてを、著作者の文書による許可なしに複写・複製することは禁じられています。ただし、正規のユーザーがバックアップを目的として複製した場合は、この限りではありません。このソフトウェアの取り扱いは、例えば本などの出版物と同じと考えて頂ければよいでしょう。つまり、同時に2人で使用してはいけないのです。

また、いかなる場合でも譲渡、貸与、レンタル等の行為は禁止されています。

なお、このソフトウェアを運用した結果につきましては、その責任を負いかねますので、ご了承ください。

ソフトウェアの内容に関するお問い合わせ先
株式会社　シャノアール　ユーザーサポート係
〒158　東京都世田谷区深沢5-15-15
TEL.03 (3702) 0598
受付時間　月曜日～金曜日（祝祭日を除く）
9:00AM～5:00PM